editora afro-capitalismo

oldgameszine.wordpress.com

OLDGAMESZINE

#38 setembro/outubro 2008

GAME DO MOMENTO

Nossas queridas mini-resenhas de:

Phantasy Star 4; The World Ends With You; Mana Khemia; Kirby Superstar Ultra; The Simpsons Game e Trauma Center 2

RECOMENDADOS

Você não pode deixar de jogar...

Pocahontas (Mega Drive); Super Smash Bros (N64); Alex Kidd in Shinobi World (SMS); The Fireman (SNES); Kid Klown in Night Mayor World (NES)

nossa TRAJETÓRIA no mundo dos games

conheça a origem gamer de nossos editores

PARA QUEM VOCÊ TIRA O CHAPÉU?

Madruga recebe Kenshin para mais uma divertida entrevista

TOP 10 SOFTHOUSES

Nintendo? Sega? Konami? Blizzard? Capcom? Conheça as produtoras preferidas de nossos editores.

DETONADO!

Beyond Oasis está quase no fim! Acompanhe mais duas partes desse incrível game!

EDITORIAL

por Max Carnage

Cacete... que insônia! Vou contar edição da Old Games. 1 edição, 2 edição, 3 edição.....
.....
.....
.....
.....
.....
..... 38 Old Games Zzzz..zzz..Zine !!

Mah ooeeeeeeeeeeEEEEEEEEEE!! Boa noite, meus colegas e minhas colegas de trabalho. Estamos aqui com mais uma edição da sua fanzine sobre games, com destaque nos antigos e resumos de mangás, favorita. Primavera chegou. As flores, a estação do amor... é, alguns seres-vivos começam a ficar mais sensíveis conforme muda a estação do ano. Tá me tirando, mano?! Claro que não é meu caso! Já vou adiantar que essa edição vai ter muita porrada, muito crime, muita sacanagem, muito estrupro, muita chacina, muita carnificina, muita mulher pelada, vai ter neguim bebendo absintho no volante, crianças brincando de cabra cega no topo de um edifício de 30 andares, homens-bala paraplégicos sem capacete, Quóias furando as costas das vítimas a pancadas de azagaia...! BWAHAHAHA!

Não sei exatamente quando esta edição começa a circular, mas vamos adiantar algumas coisas do que foi visto por aí:

EQUIPE OLD GAMES ZINE 38

Max Carnage
Editor, Diretor e Paper Boy

Matt
Editor e Diagramador

Diego Batera
Editor

Colimar
Editor

Jack T
Colaborações Especiais

Bruno Carreirão
Colaborações Especiais

Luciano Von F.
Colaborações Especiais

Pato Donald
Colaborações Especiais

Seu Madruga
Colaborações Especiais

Mina A
Musa

ALEATORIEDADE

por Max Carnage

- A continuação do filme Batman Begins, "O Cavaleiro das Trevas", foi um dos filmes mais vistos de todos os tempos. Quem assistiu sabe que o sucesso não é para menos, o filme trouxe ás telas Batman confrontando com seu maior arqui-inimigo, o Coringa (Joker). O filme já saiu de cartaz e deve chegar ás locadoras a partir da metade de outubro.

PONG no Gameway

- Nos dias 13 e 14 de setembro aconteceu em Florianópolis o GameWay, evento de games com diversos campeonatos, sorteios em geral, Arcades á vontade, PS3, Wii, games de PC e muitas outras coisas. O maior destaque para o pessoal da Old que foi conferir o evento, claro, foi o espaço "museu dos games" da feira com diversos aparelhos e games. Entre as raridades tinham Virtual Boy, Atari 2600 com diversos cartuchos para jogar, pong (tele-jogo) também á disposição para jogar, o NES original, sega Saturn, Game & Watch, Amiga, Atari Lynx, matérias, revistas antigas e muitas outras coisas. O verdadeiro trem da nostalgia! (fotos by Louie Louie)

Consoles diversos

- Nosso blog passa dos 100 mil acessos e mantém forte número diário de visitas. Aguardem, tem muita coisa boa chegando!

SABIAS TU?

Depois de fugir de do jogo 'Dino Crisis' e depois ser encontrado por um encanador sob efeito de LSD, Yoshi resolve trabalhar pra ele com a condição de não voltar pro dino crisis.depois yoshi resolve roubar a ilha do lost para fazer a yoshi island, depois de encher a ilha de prostitutas... depois de algum tempo yoshi é convidado para fazer um jogo sobre essa ilha (que lembrando é a do Lost)... Yoshi é uma espécie de calango super-desenvolvido originário das míticas florestas nevadas tropicais do Acre, que desafia as leis naturais nascendo já com galochas e com selas.

Esse curioso espécime atinge a idade adulta ao comer cinco itens aleatórios ou uma uma estrela mágica, assim chegando a uma idade onde servirá como montaria a encanadores italianos, essa é a unica razão da vida de Yoshi, no qual se não a cumprir, ficará andando de um lado pro outro sem rumo, ou esperando alguém para montá-lo!

NOTAS DOS EDITORES

Buenos dias rapaziada.
Pois é, após ter contribuído com o saudoso detonado de Beyond Oasis (nem me achei agora XD), voltei com mais algumas idéias pra zine.
Ultimamente ando meio ocupado com jogos de PS2, mas, pretendo voltar à tona com mais resenhas e talvez até mais detonados pra nossa querida zine.
É isso.

Jack T

Fala Galeeeera!
Quem fica ligado nos lançamentos para o Nintendo DS sabe que tá sempre saindo uma ou outra coisa de vez em quando que vale a pena ser jogado, pois é, mas mesmos sabendo disso, no último mês resolvi gastar meus últimos putos em um flashcard slot 2 para o meu pequeno Crimsom Black, você deve estar se perguntando o que diabos isso significa, pois bem, isso significa que agora quem vos escreve têm a oportunidade de desfrutar também dos grandes títulos do Game Boy Advanced, que não são poucos, diga-se de passagem. Ah! Além disso, agora meus reviews para a OGZ não se resumem mais a games do atual portátil. ^_^

Luciano Von F.

Bom, estamos de volta, visto que o mundo não acabou. Aqueles suecos estúpidos podiam usar os 22 milhões de dólares gastos nessa tentativa inútil de implodir a Terra num buraco negro para ajudar a combater o câncer, diminuir a fome e o abismo social no mundo, até mesmo pra pegar algumas prostitutas e se divertir. Porque se fechar num laboratório pra tentar recriar o Big Bang é coisa de NERD VIRGEM!!! ¬¬ Ando jogando MUITO DS, muito mesmo. A vontade de comprar um DS de verdade aumenta inversa e proporcionalmente ao meu salariozinho de SHIT. Então, vamos seguir com a velha ladainha de PC + roms + emuladores e consoles NEXT-GEN que NUNCA teremos dinheiro pra comprar. GAME ON, moçada \,,/_

Diego Batera

Pois é, mais um bimestre se passou e eu continuo jogando Final Fantasy Tactics A2... resolvi explorar o jogo a fundo e masterizar tudo que for possível... Já passo do level 75 e muitas jobs e skills acumuladas com a galera do clan "Farofa". São muitas side-quests e coisas escondidas para achar, itens raros e muitos personagens misteriosos vão aparecendo, realmente o jogo é um dos melhores do Nintendo DS. Por falar em DS, alguem viu o lançamento do tal DSi? Olha aí a Nintendo fazendo doidice de novo... espero que os novos recursos dele sejam muito bem explorados.

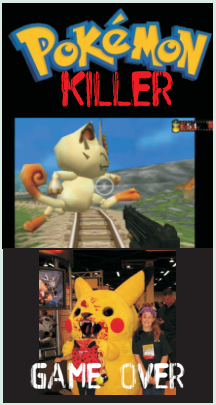
Matt

GAMES QUE VOCÊ NUNCA VERÁ

Pokémon Killer - FPS - Wii

"Gotta kill 'em all!"

Nesse game você encarna Miguel Galego, um treinador de pokémon fracassado e recalcado cujo único pokémon que ele teve na vida fugiu. Revoltado com tudo e com todos, Galego resolve se vingar dos pokémons.
Sua primeira missão do jogo é roubar uma Pokedex do Professor Carvalho (que Galego gosta de chamar de Professor Caralho ou Professor Bilro). No final da missão, você pode escolher entre matar ou não o Professor, porém a sua escolha não influencia em nada na trama então... mate-o! =)
Com a Pokedex em mãos, Galego se torna um serial killer de pokémons, cuja missão é matar todos os pokémons da Pokedex, culminando no fim no assassinato de seu antigo pokémon que havia fugido!
Para essa missão, você terá um arsenal completo com pistolas, escopetas, metralhadoras, bazucas, granadas e todas as armas que fazem a galera que curte FPS delirar!



TOP DA OLD

Softhouses

O tema do nosso TOP desta vez são as nossas queridas empresas que criam nada menos que nossos games do dia-a-dia! Confira nosso TOP 10 Softhouses:

10 KONAMI

- Castlevania, Metal Gear Solid, Silent Hill, Contra e Parodius!

9 ATLUS

- Nos deu as séries Disgaea, Riviera, Yggdra Union, Trauma Center e Izuna: The Unemployed Ninja ^^, além de vários outros rpgs pro GBA e DS, Ps2 e Wii

8 3D REALMS

- Duke Nukem \o/

7 TEC TOY

- Não por produzir games, mas para trazê-los para o Brasil, alguns até mesmo traduzidos para o Português (Chapolin VS. Drácula FTW!! o/)

6 ID SOFTWARE

- Doom, Quake, Wolfenstein 3D, Commander Keen!!

5 ACCLAIM

- Em parceria com a Midway, fizeram MORTAL KOMBAT, uma das franquias de luta mais rentáveis de todos os tempos, fora os jogos da série ALIEN.

4 CAPCOM

- Street Fighter, Phoenix Wright, MEGA MAN, X e ZERO, ZX, EXE. E o escambau!! ^_^

3 NINTENDO

- MARIO, DKC, e tantas outras séries do SNES... aiaiai ^^

2 SEGA

- Esta já nos deu tantas franquias boas que fica difícil enumerar, mas basta lembrar de SONIC para abrir um sorrisão.

1 SQUARE (EX-SOFT, ATUAL-ENIX)

- Série FINAL FANTASY, CHRONO TRIGGER, SECRET OF MANA 1 e 2, BAHAMUT LAGOON... precisa de mais motivos pra ela ser a número 1?

Diego Batera

10 SUNSOFT

- Sim, fui altamente criticado pelos meus colegas aqui da zine por dar destaque á Sunsoft mas não posso negar que "perdi" muitas horas jogando seus viciantes plataformas 2D na era 16-bits. ^^'

9 SONY

- A Sony tem sua magnífica biblioteca própria que no PS1 deu destaque para Crash e Spyro e no PS2 para ICO, Shadow of the Colossus, God of War e outras série como Jak and Daxter mostra que, ao contrário do que muita gente diz, a empresa não vive só de softhouses externas.

8 BANPRESTO

- Apesar de grande parte dos seus títulos não sair no ocidente, é uma grande house responsável por infinitos títulos baseados em Anime/Mangá. Destaque para games do Yu Yu Hakusho no Super NES, Dragon Ball Advance Adventure no GBA e Rurouni Kenshin (Samurai X) no PS2.

7 SEGA

- Sonic, Streets of Rage, Phantasy Star são títulos mais que óbvios para ter a grande Sega na preferência.

6 KONAMI

- Arcades ontem, Metal Gear Solid hoje. Konami é mais uma grande responsável por horas e horas de jogatina.

5 NINTENDO+RARE

- Seu destaque é a diversão em excesso nos jogos, ou vai dizer que não gosta de um bom e velho Super Mario Bros ou Donkey Kong Country?

4 CAPCOM

- Belos designs dos games, trilhas sonoras de primeira, séries como Megaman, plataformas da Disney dos 16-bits, Resident Evil e tantos outros fazem da Capcom uma house responsa.

3 NAMCO

- Desde o clássico Pac Man até o mais recente Tekken ou Katamari, a Namco é uma empresa responsa no que faz e mantém seu time forte fazendo o que fazem de melhor.

2 ROCKSTAR

- Apesar de gamer das antigas, a Rockstar roubou um grande espaço de destaque nas minhas preferências com sua magnífica série Grand Theft Auto que não canso de jogar e rejogar. Ainda temos Bully e Manhunt pra aumentar ainda mais o destaque...

1 SQUARESOFT/ENIX

- A Square como a Enix, juntas ou separadas, são algumas das maiores responsáveis por minhas horas de diversão em casa, de boa. Final Fantasy e Kingdom Hearts são minhas séries prediletas das franquias.

Max Carnage

10 SNK

- Não conheço muitos games da SNK, mas Metal Slug foi um belo de um motivo para colocá-la nesse top.

9 EA GAMES

- A grande criadora de games como The Sims e SimCity, é excelente no quesito simulação. Sua linha de jogos esportivos também são bem famosos, apesar de não gostar muito do gênero.

8 CAPCOM

- Até alguns anos atrás Capcom se resumia para mim a Street Fight e Mega Man, mas alguns lançamentos mais recentes me fizeram mudar de idéia a respeito dela, vide Phoenix Wright.

7 BANDAI NAMCO

- A Bandai é foda simplesmente por ser responsável pelos melhores games baseados em animes que já joguei na minha vida.

6 KONAMI

- A Konami fez vários clássicos, Metal Gear Solid, Silent Hill, Castlevania, pena que eu só fui descobri-los um bom tempo depois. =/

5 ROCKSTAR NORTH

- Por mais que GTA seja crticado como violento, ridículo ou modinha do momento, a Rockstar é boa no que faz e isso é evidente no número de vendas do seu último grande título.

4 EIDOS

- A Eidos foi responsável pela criação de grandes fraquias nos anos 90, principalmente no PSOne, Tomb Raider e Soul Reaver só para citar alguns exemplos.

3 SEGA

- Apesar de perder grande parte do seu pertígio com o passar dos anos, a Sega Team foi resposável pelo meu interesse em video games durante minha infância.

2 NINTENDO

- Sempre buscando atingir um público mais casual, a Nintendo é detentora de franquias de peso com os títulos exclusivos para seus consoles nunca fez feio... eu acho.

1 SQUARE/ENIX

- Sem palavras para descrever o quanto a Square é significativa para o mundo dos games, foi graças a franquias como Final Fantasy e Dragon Quest que a Square conquistou uma legião de fãs ao redor do mundo,sempre com um padrão de qualidade impecável em seus games.

Luciano Von F.

10 ROCKSTAR

- GTA San Andreas fala por mim. Jogo que mais joguei no PS2 e ainda jogo até hoje. Na falta dele, temos The Warriors pra desestressar.

9 MICROSOFT GAME STUDIOS

- Tá fazendo direitinho a lição de casa com o X360. Ótimos jogos em pouco tempo de produção, aliados à queda de preços a cada 6 meses, o que fode mesmo é a qualidade do hardware e o suposto "descaso" com uma importante first-party como a RARE, que não apresenta algo bom desde o N64.

8 TECMO

- Mesmo com a dissolução do time, ainda aposto na empresa, que tem Ninja Gaiden e Dead or Alive no seu portfólio. Apesar de que li esses dias que ela foi comprada pela KOEI...

7 KONAMI

- Futebolzinho clássico sempre é bom, fora isso, óbviamente temos Metal Gear Solid. O que mais me impressiona atualmente na Konami são os Castlevanias de DS. E só.

6 NISA E GUTS

- NISA é a responsável por traduzir RPGs clássicos do PS2 (feitos pela GUTS) que eram exclusivos dos japas, como as séries Disgaea, Atelier Iris e... MANA KHEMIA !!! Agora só falta ela trazer o Mana Khemia 2 pra tudo ficar perfeito :D !

5 NAMCO

- Caralho, Soul Calibur e Ace Combat é chover no molhado, mas destaco outra série fantástica que descobri meio que recentemente: Katamari Damacy. Só este game já vale a posição 5 da Namco nas minhas preferidas.

4 SQUARE ENIX

- Porque RPG é quase tudo na minha vida, e nada como a Square para fazê-los perfeitamente (se bem que Dirge of Cerberus é uma mancha cancerígena na empresa ¬¬).

3 SONY

- Apenas 3 palavrinhas: GOD OF WAR. Sem mais. O game que me fez realmente me sentir jogando um FILME ÉPICO.

2 CAPCOM

- Resident Evil, Arcades de porrada, jogos clássicos de plataforma, Street Fighter... a Capcom realmente mora no meu coração e só perde pra Sega mesmo.

1 SEGA

- Sim, mas compreendam: falo da Sega do passado, não tanto a atual. Sempre fui fã da Sega, sempre tive seus consoles (só não tive aquelas tralhas de 32X, Sega CD, nem o DC - infelizmente). Atualmente vemos a Sega meio que pisando na bola (pra não falar o pior), mas, acho que com Yakuza 3 e o novo Sonic chegando, temos chances de ver essa querida empresa de novo brilhar. Mas, não importando o que aconteça, a Sega sempre estará no topo pra mim.

Jack T

10 EPIC

- Lá em 199X tinha um jogo de luta pra PC chamado One Must Fall que eu adorava. Esse jogo era de uma tal de Epic Megagames. Só fui ouvir falar dessa empresa de novo quando joguei Gears Of War. Foi o suficiente pra entrar na lista!

9 UBISOFT

- Essa entrou na lista pelo histórico recente, a trilogia Prince of Persia e Assassin's Creed. Só por ter feito o (pra mim) melhor jogo da geração passada, Prince Of Persia Warrior Within, já merecia a "vaga".

8 SQUARE ENIX

- De um lado Final Fantasy, Seiken Densetsu e Chrono Trigger. Do outro, Dragon Quest, Star Ocean e Terranigma. Agora imagine a fusão disso. Merece lugar na lista, não?

7 CAPCOM

- BEAT'EM UPS!!! Não esquecendo também de Street Fighter, Megaman, Resident Evil e mais recentemente Devil May Cry ;)

6 EA GAMES

- It's in the game! Os melhores jogos de esporte (Konami de cu é rola)!

5 LUCAS ARTS

- Nem sei como seria a minha infância sem os adventures da Lucas Arts. Monkey Island e Day of The Tentacle marcaram os anos 90.

4 SEGA

- Sonic, Golden Axe, Altered Beast, Beyond Oasis, Phantasy Star, Streets of Rage, Wonder Boy, Gunstar Heroes, Comix Zone, Toejam & Earl, Shinobi, Pulseman... enfim, os melhores jogos do Mega Drive!

3 BIOWARE

- Baldur's Gate II consumiu várias horas da minha vida e a obra prima Mass Effect provou que a Bioware é a melhor produtora de RPGs!

2 NINTENDO

- Mario e Zelda. Period.

1 RARE

- Praticamente minha infância toda no Nintendo 64, Banjo-Kazooie, Banjo-Tooie, Goldeneye 007, Diddy King Racing, Donkey Kong 64, Jet Force Gemini e Conker. Merece o primeiro simplesmente por ser incapaz de fazer jogo ruim!

Bruno Carreirão

10 TEAM 17

- A pequena Team 17 só apareceu entre as grandes após acreditar e investir em um projeto de um universitário, um tal de "Worms"... Depois das minhocas, essa softhouse ganhou prestigio e meu total respeito.

9 ROCKSTAR

- Rockstar para mim se resume às séries GTA e Max Payne, e isso é mais que suficiente para numerar essa soft entre as 10 melhores ever.

8 SEGA

- A eterna rival da Nintendo por muito tempo era para mim apenas Sonic e Comix Zone, mas com o tempo outros games exclusivos foram ganhando minha simpatia e admiração. A Sega é legal! :D

7 MICROPROSE

- A responsável por muitos momentos divertidos no PC, jogos como Grand Prix e a série X-COM são exemplos mais que suficientes. AH! Como esquecer de Worms Armageddon?

6 TAITO

- TAITO foi um dos primeiros nomes que associei a diversão eletrônica, isso por causa das mesas de pinball que jogava na infância e outros clássicos como Bubble Bobble e cia.

5 KONAMI

- Teenage Mutant Ninja Turtles, arcade... possivelmente uma das máquinas que mais receberam fichas minhas. Além dos arcades, diversos jogos de 16 bits dessa empresa me fascinaram, era só ver aquele raio rosa cortando a tela, seguido de um sonzinho típico ao ligar o console para ter a certeza que vinha jogo bom por aí.

4 SQUARE ENIX

- RPGs são realmente envolventes, ainda mais quando são tão bem feitos e recheados de personagens carismáticos como os da Square.

3 SNK

- Como um eterno arcade gamer, a SNK faz parte da minha história atrás dos gabinetes coin-operated. Foram horas de KOFs, Metal Slugs, Fatal Furies, Sonic Wings e tantos outros.

2 CAPCOM

- Enumerar os motivos dessa empresa estar aqui é desnecessário, basta citar Mega Man e Street Fighter.

1 NINTENDO

- Quando comecei a montar essa lista, fui pensando nos games que mais gastei tempo jogando, fui enumerando e percebi que a Nintendo estava presente na grande maioria deles. Sempre tive consoles Nintendo, sempre preferi jogos da Big N, sempre acompanhei lançamentos Nintendo e até hoje admiro mais os jogos dela. Vida longa à Nintendo!

Matt

Campanha da Fraternidade Old Games 2008

2008 já está no fim, assim como nossa campanha. Mas mesmo após seu término, esperamos que nossos fiéis do mundo todo não esqueçam de nós, pessoas que sabem cuidar de um controle e sente pena do próximo e seu controle de Playstation já sem a borrachinha do analógico ou seu Wiimote engordurado daquele seu primo Joselito pra caralho que comeu pingo d'ouro antes de jogar, lambeu os dedos e não lavou as mãos. Vistam nossa camisa, SEMPRE! Por falar nisso, nossas camisas da campanha estão á venda a partir de 49,99 (tamanho P) e 10% do valor das vendas vai ser arrecadado á todos que perderam seus controles de alguma forma. Opa, alguem na linha. Alô?

- Alô?
- Quem fala?
- Sou eu véi.
- Aham, sei.. ¬¬
- Sério po.
- Tá, o que tu quer?
- É o seguinte, ultimamente não tá dando pra escutar mais direito. Acho que queimaram de tanto tocar, esses pivetes filhos da puta..
- ???
- E agora preciso trocar aqui a campaínha da minha baia..
- Peraí, trocar o QUÊ?
- A campaínha aqui, mano.. Vocês não tão fazendo um negócio aí de campaínha?
- CAMPANHA, animal! Ah ti fudê!

E é sempre assim! Seja por e-mail ou telefone, sempre tem alguém pra irritar com suas tanssices, pqp!

Bom, voltando ao assunto.. CUIDA O TEU CONTROLE, MERMÃO!! E do controle dos outros também, porraaa!!! Sabe, uma coisa que eu gosto nessas fast food modernas são esses copos plásticos com tampa e a parada pra encaixar o canudinho no meio. Dá até pra imaginar que foi feito justamente pro usuário não fazer a cagada de derrubar no seu colo ou no colo do próximo ao seu lado. Onde nós queremos chegar? Seria uma boa você ter uns copos desse naipe em sua casa para servir ás visitas no domingão da jogatina. Um ótimo evitador de acidentes! Foi pensando nisso que a Old Games está colocando a venda também os nossos copos personalizados Campanha da Fraternidade Old Games 2008 por apenas R$ 5,99 e com parte dessa grana para os cofres da campanha, assim como a camisa.

Hmm.. aff, mais telefonema ¬¬'' cacete viu? Não sei pq diabos o Pato Donald teve a maldita idéia da gente colocar uma linha telefônica aqui na zine! Tava tudo indo tão bem!
PD: #@$#$EU?!?!##$
É, VOCÊ!! >_< Mas agora foda-se isso, alô?
* chamada a cobrar, para aceitá-la continue na linha após identificação *
- Moshi moshi?
- QUÊ?!?!?
- Dare desuka?
- Ah porra!! Japonês, Chinês, Russo, que porra é essa?!? E A COBRAR AINDA?!
- Gomenasai.. wakarimasendeshita!
- HASHASHOJDJIASKMDKA PRA TI TBM >_<

Tchau, até a próxima edição! Comprem as camisas e os copos :D
(Até pra cobrir os gastos dessa ligação a cobrar =~~)

O QUE ROLA NO BLOG

oldgameszine.wordpress.com

- Duas novas caras no blog; Trata-se do nosso parceiro das antigas Jack T, aqui da zine tambem, e Acstiles. Jack é especialista em notícias e Acstiles está por dentro do que rola pela web.

- Em comemoração ao número elevado de acessos mudamos mais uma vez a cara do blog com uma montagem de vários personagens no cenário da primeira fase do clássico Quackshot do nosso querido Pato Donald. Entre as ilustres figuras estão o próprio, Boogerman, Diddy Kong, Croc, Sonic, Megaman e Megaman X e vários outros, confira!

- Além disso a aba "Game Reviews" está cada vez maior. Alguns dos últimos títulos a aparecerem por lá foram Golden Axe e Streets of Rage do Mega, Earthbound do SNES, Mortal Kombat II e o polêmico Carmageddon do PC.

- A Sony Computer Entertaiment, agora com sede no Brasil, começou a partir do dia 28 de agosto a fabricar o Playstation 2 aqui no território. Há pouco tempo ela havia iniciado a produção do seu sucessor de grande sucesso, o PSOne, e agora o brasileiro que perdeu de ter seu PS2 poderá ter agora com preço mais justo.

- Como se não bastasse o hit de Megaman 3 com vocal e tudo, cai na rede também o hilaríssimo "I Can't Defeat Air Man". Confira o vídeo e a letra da música: http://oldgameszine.wordpress.com/2008/09/11/i-cant-defeat-air-man/#more-950

- A EA pisa feio na bola. Desta vez ela diz que não irá mais adaptar filmes nos games para criar seus títulos originais, eis que nas telonas surge Batman - O Cavaleiro das Trevas, um baita lucro que a empresa perdeu, pois seu game do filme anterior, Batman Begins, não foi lá um fracasso.

- Inspirado em pesquisas pela Web, fizemos o Top 10 Piores Mudanças no Design de personagens dos "games". Bomberman, Sonic, Terry Bogard, Snake e até mesmo o Ronaldinho entraram na lista.

- Saiu um Plug-In que aumenta a resolução do emulador do Nintendo DS. Se você não gostava de emular por causa do tamanho da tela, visite nosso blog e baixe agora o Plug-In. Aprovado pelos nossos editores.

- Abrimos um especial contando a saga Shenmue, um grande game da franquia Sega que merece maior atenção nos dias de hoje.

- Sabe o que é Papercraft? Manja fazer papel de anim.. digo, animal de papel? Crie seus personagens e cenários favoritos da Nintendo com o site http://nintendopapercraft.com.

- Ainda com os Tops, postamos um Top 6 dos Save Points mais estranhos do mundo dos games que vai de uma simples máquina de escrever até um toilet pra dar aquele número 1 esperto.

- Pais se preocupam mais com os games que seu filho está em casa jogando tranquilamente do que com o que ele faz nas ruas, na vida real. Matéria completa também no nosso blog.

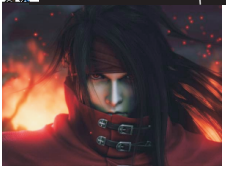
- Não foi um Top mas frizamos algumas das franquias que nos fazem falta hoje em dia no mundo dos games. Gex, Monkey Island, Road Rash e muitas outras poderiam ter versões atuais ou remakes decentes.

Para saber o que mais está rolando no Blog, corra pra lá agora mesmo!

http://oldgameszine.wordpress.com

PODERIA SER PIOR

por Jack T e Diego Batera



Caralho, se for pra falar em game-decepção, posso citar facilmente vários. Mas, por hora, um que me vem à cabeça é o Dirge of Cerberus. Que jogo HORRENDO. Assim, graficamente ele honra o nome da Square, com boas texturas, taxa de frame estável e tudo mais, mas a arte, tanto dos inimigos, como de personagens e principalmente os estágios, é de pouquíssima critividade. Outro lance ruim é a jogabilidade de tiroteio: muitas vezes dá pra ficar perdido na bagunça. Só recomendo pra quem realmente AMA a série e quer descobrir seus segredos mais ocultos, do contrário, vá jogar qualquer outro Final Fantasy."

Jack T

Um caça-níquel que tem como herói um basqueteiro rapper from hell, que fica dando golpes kung-fu nos outros, a fim de promover sua música de baixa qualidade. Conhecido por ser o PIOR game de luta já concebido na estória, o gráfico é ruim de doer, os golpes são toscos, animações purulentas, a estória é putrefata e, MAIS, os personagens jogáveis estão dentre os mais ridículos possíveis, perdendo apenas para alguns de Clay Fighter. Se você se deparar com alguma ROM deste game, delete-a imediatamente e depois esvazie a lixeira. Se for uma cópia física, compre-a da loja/amigo idiota e destrua a cópia irremediavelmente. Não sou só eu que digo: o pessoal do shaqfu.com também tem uma MISSÃO para com o Mundo: livrá-lo do mal que afetou as pessoas no ano de 1994 quando esta PÉROLA foi lançada. Confira mais em: http://www.shaqfu.com/ourmission.html

Diego Batera

Pra quem você tira o chapéu?

O que foi, já estavam com saudades de mim? Quase nem apareci (se apareci) na zine ainda e ela já tá na metade. Enfim, agora que criaram essa coluna to trabalhando feito um cavalo e fazendo papel de animal. O correria que eu vou entrevistar hoje é... puxa! Consegue ser mais magro que eu o_0

Kenshin: Ora, este servo acha que o senhor está exagerando, Seu Madruga ^_^x

Seu Madruga: Ah, então você é o famoso Battousai, o Retalhador lá das historinhas do Samurai X?

Kenshin: Este servo prefere ser chamado de Kenshin Himura...

Seu Madruga: Tá, mas peraí... Muita coisa ali no mangá aconteceu de verdade, não? Lembro muito bem daquela époc... digo, sempre morei no México, digo... Ah! Mas achei que tu, o Shishio e aquelas porradas do Sanozuke fossem tudo mentirada! Então vocês viveram aquela parada toda da era Meiji que conta nos livros de histórias japoneses?

Kenshin: Não é bem assim, senhor Madruga. O Watsuki se inspirou bastante lendo quadrinhos dos X-Men e jogando Samurai Spirits durante um bom tempo pra zoar toda a história real daquela época ^_^x

Seu Madruga: Bom, você assinou a papelada toda pra participar aqui do jogo e já sabe né? Têm seis chapéus aqui na parede iguais a esse meu, e você vai dizer se tira ou não. Aí, tirando ou não, terá que justificar o motivo pra galera que tá lendo entender. Não tem arrego não, fode com o filme de quem não merece!

Kenshin: Oro? o.ox'

Seu Madruga: AH PORRA, NÃO VOU REPETIR TUDO DENOVO, SE FODE!

Kenshin: ORORROOOO o___ox''

Seu Madruga: Vamos lá então; esse primeiro chapéu, vai?

Kenshin: ... vai.

Seu Madruga: Ok, segura lá! E o segundo?

Kenshin: Nem fudendo ^_^x

Seu Madruga: E dá-lhe Kenshin! Já se aderiu aos tempos modernos com palavreados de baixo calão hehe. Enfim, o terceiro chapéu?

Kenshin: Este servo tira, com muito prazer.

Seu Madruga: Tira 20 conto aí da carteira também pra me ajudar a pagar o aluguel?

Kenshin: ¬¬x'

Seu Madruga: Tô brincando :D ... Continuando, o quarto?

Kenshin: Deixa ver... hm... não sei, acho que não o_ox'

Seu Madruga: Bom, o quinto?

Kenshin: Hm... este servo tira, tira.. ^^x

Seu Madruga: E o último?

Kenshin: Não...

Seu Madruga: Vamos começar então mais um pra quem você tira o chapéu comigo, o Seu Madruga!

PD: $%@#$AH NAO##$ $#$#@SE ACHOU##$ $#O# #$LUCIANO##$ %$HUCK$#$#@...

Kenshin: OROo o.ox..

Seu Madruga: SÓ NÃO TE DOU OUTRA PORQUE... Minha vovozinha já foi apresentadora de programa infantil ¬¬. Kenshin, liga pra isso não e diga porque você TIRA o chapéu pro MUSASHI MIYAMOTO, o lendário Samurai.

Kenshin: Este servo leu os dois livros que contam a história dele..

Seu Madruga: Puta que o pariu! Mas tu é guerreiro mesmo heim!

Kenshin: oro xD... E como ia dizendo, este servo admira muito o senhor Musashi, só é uma pena que ele era um retalhador e matou muita gente...

Seu Madruga: ¬¬''

PD: ¬¬'''

Kenshin: Haha, ok ok.. xD este servo não foi muito diferente no passado...

Seu Madruga: Bem, e o segundo chapéu, MAKOTO SHISHIO...

Kenshin: É óbvio que este servo não tira...

Seu Madruga: Você taca fogo neste chapéu, certo? Haha..

Kenshin: ¬¬x'

Seu Madruga: Ok, ok, acho que não precisa explicar este... até porque não quero despertar o Battousai ^^. O terceiro chapéu, pra SNK, você disse que tira, certo?

Kenshin: Positivo ^_^x A SNK é uma grande empresa no ramo dos games. Fez jogos que serviram de grande influência para o Samurai X, de maior destaque o Samurai Spirits (Shodown). Inclusive eles fizeram até uma homenagem ao anime deste servo e criaram um personagem chamado Shougo Amakusa (ou foi o contrário? o_ox').

Seu Madruga: SNK, grande softhouse mesmo... bom, prosseguindo.. achei muito estranho e creio que o Brasil inteiro esteja curioso agora, do pq você não tira o chapéu pra Kawamoto Makoto?

Seu Madruga: KENSHIN, NÃO DÁ SPOILER, CACETE! Ainda nem chegamos na saga do Freeza nas resenhas do Dragon Ball Z aqui na zine! ¬¬
Kenshin: Oro o_ox
Seu Madruga: E pra encerrar, porque não tira o chapéu pra SONY?
Kenshin: Primeiramente este servo gostaria de dizer que é um grande fã do Playstation e teve um game para o 1 e outro para o 2, mas a Sony vacilou na produção do anime.. onde já se viu, nem teve lutador de sumô nem piratas na história original o_ox' fora que este servo apanhou pra cacete praqueles vilões de araque...
Seu Madruga: Eu queria ter um jogo pra Playstation também :~ Mas é isso aí Kenshin, muito obrigado pela "entrevista"! E vocês, leitores, até a próxima edição com mais um nego aqui tirando o chapéu, jogando no chão, e pisoteando.

Seu Madruga: KENSHIN, NÃO DÁ SPOILER, CACETE! Ainda nem chegamos na saga do Freeza nas resenhas do Dragon Ball Z aqui na zine! ¬¬
Kenshin: Oro o_ox
Seu Madruga: E pra encerrar, porque não tira o chapéu pra SONY?
Kenshin: Primeiramente este servo gostaria de dizer que é um grande fã do Playstation e teve um game para o 1 e outro para o 2, mas a Sony vacilou na produção do anime.. onde já se viu, nem teve lutador de sumô nem piratas na história original o_ox' fora que este servo apanhou pra cacete praqueles vilões de araque...
Seu Madruga: Eu queria ter um jogo pra Playstation também :~ Mas é isso aí Kenshin, muito obrigado pela "entrevista"! E vocês, leitores, até a próxima edição com mais um nego aqui tirando o chapéu, jogando no chão, e pisoteando.

GAME DO MOMENTO

Phantasy Star 4
Mega Drive

Pois é. Após testar vários RPGs finalmente decidi parar quieto em um, e é o primeiro que paro para jogar no Mega. Phantasy Star 4 é um RPG diferente em vários aspectos, a começar pelas "animações" bem estilo mangá, incluindo os diálogos e gestos dos personagens. O quarto game da saga (é, não foi erro de digitação querendo dizer "sega" :P) se passa protagonizado por Chaz Ashley, um universitário caçador de recompensas que sai numa jornada com seus amigos (nem todos, como o caso de seu rival Rune) por ordens e favores até descobrirem que uma rede de computadores entrou em colapso e o sistema solar inteiro entra em catástrofe. Quem está por trás disso tudo é um pilantra do cacete chamado Zio que planeja destruir tudo.
O game possui um sistema normal de level e técnicas são aprendidas conforme o personagem evolui. As mais necessárias para a sobrevivência são as de cura e as de escapada, para sumir da dungeon em caso de emergência. Há também as técnicas combinadas tipo o Chrono Trigger, estas geralmente tem grandes poderes. Aqui existem também side-quests (eventos opcionais) que são pessoas que contraram caçadores para fazer algum trabalho, recompensando muito bem. Este foi o único dos Phantasy Star que não foi traduzido pela Tec Toy mas uns mano ae firmeza traduziram. Mas se manja inglês é melhor pegar a versão em inglês mesmo :P

Max Carnage

The World Ends With You
Nintendo DS

Que a Square Enix é sinônimo de qualidade ninguém mais duvida, e isso só fica ainda mais evidente em The World Ends With You. Fugindo totalmente dos conceitos de RPG já lançados pela Square, The Wolrd Ends With You conta a históra de Neku, um jovem que entra misteriosamente em um jogo de vida ou morte em plena Tokio contemporanea, mais especificamente no famoso bairro de Shibuya. A primeira vista Neku parece ser um adolescente revoltado com o mundo, sua característica mais marcante é odiar pessoas, mas ao longo do jogo é possível desvendar os mistérios que o cercam. O jogo se passa durante 7 dias, e em cada dia é necessário realizar uma missão diferente para se mante vivo. A jogabilidade é totalmente invadora, utilizando-se dos recursos da Touch Screen do DS é possível realizar combos contra os mais diversos inimigos encontrados em Shibuya, no jogo conhecidos como "Noises", além disso é necessário habilidade para controlar dois personagens aos mesmo tempo durante os turnos de batalha utilizando as duas telas do portátil. Ao longo do jogo é preciso coletar "Pins", broches com poderes específicos, para serem usados durante as batalhas, Neku possui um broche exclusivo onde é possível ler a mente dos habitantes de Shibuya, essencial para o desenrolar da história ao longo do jogo. Não bastase o visual e a jogabilidade, The World Ends With You ainda apresenta um trilha sonora de primeira, com músicas pop/eletrônicas que ajudam a ambientar ainda mais o jogo. TWEWY é mais uma maravilha da Square Enix. Nota 10.

Luciano Von F.

The Simpsons Game Nintendo DS

Seguindo o embalo do primeiro filme da série animada de tv lançado na metade de 2007, The Simpsons Game é uma boa pedida tanto para fãs da série quanto para aficcionado por jogos no estilo plataforma. A história do game é simples, porém divertida, os personagem da série estão misteriosamente presos dentro de um game, sendo assim cada um ganha seu próprio poder especial...Bartman é definitivamente o melhor de todos, além disso vários games são parodiados ao longo do jogo, entre eles Pokémon, Super Mario Bros, Street Fight entre outros, não se assuste quando tiver que enfrentar Will Wright (criador de The Sims) como chefe final de alguma fase.
Seguindo os típicos traços dos games no estilo plataforma o jogador precisa também coletar itens ao longo das fases, alguns deles só são destravados através dos "video games clichês" (jogadas clássicas dos games), um dos pontos fortes do jogo é o fato do mesmo ser todo dublado pelos mesmos atores da série de televisão e do filme. Por fim, The Simpsons Game com seu estilo plataforma, com pitadas de humor e fiel a séria animada acaba agradando tanto a Gregos quanto a Troianos! =D

Luciano Von F.

Kirby Superstar Ultra Nintendo DS

Quem jogou Kirby Super Star no SNES, sabe que foi um dos melhores plataformas da sua época, um pack de 8 mini games dos mais divertidos já lançados para o console.
Pois bem, Superstar Ultra é uma versão melhorada desse título do Super Nintendo, só que agora são 16 games com variados temas e controles que só o DS possibilita. A maior parte destes jogos focam-se na jogabilidade de plataformas tradicional com aquele diferencial: sugar inimigos para adquirir as suas habilidades. O jogador ainda escolhe usar os poderes "sugados" ou transformá-lo em um ajudante - e aí entra a parte mais legal - esse ajudante pode ser um outro player jogando por wi-fi, deixando o game ainda mais legal.
Só senti falta de um modo on-line... mas mesmo assim esse Kirby agrada geral.

Matt

Trauma Center: Under the Knife 2 - Nintendo DS

Bom, se da primeira vez, você se amarrou em fazer cirurgias complexas, destruir vírus mortais, desarmar bombas e fazer ressuscitações cardio-pulmonares, TC:UTK 2 vai fazê-lo colar no seu DS por um bom tempo. Dr. Derek Stiles, agora um cirurgião renomado mundialmente está de volta, com sua assistente (e algo mais) Angie Thompson e seus colegas do Caduceus, para erradicar de vez a GUILT da face da Terra. 5 anos após os eventos de UTK 1, Derek e Angie trabalham na África, atuando em zonas de guerra. Lá conhecem o Dr. Adel Tulba, um cirurgião africano recém-formado que revela ter talento para o trabalho, embora com clara inexperiência. Os três então voltam para os E.U.A. e lá descobrem que alguém continua usando os trabalhos de Adam, antigo líder da DELPHI, desmantelada há 5 anos atrás, e traz de volta o terrorismo médico ao campo público, desencadeando o pânico. Com a ajuda da Farmacêutica Acropolis e da organização Hands Of Asclepius (que visa treinar vários médicos com o Healing Touch que Derek possui), Caduceus está na primeira fileira de combate contra essa nova ameaça. Como isso tudo vai terminar? Apenas jogue para saber.
Só pra avisar: alguns GUILTS estão de volta, enquanto novos tipos surgirão e você terá que descobrir sozinho como derrotá-los, experimentando todas as ferramentas à sua disposição. Uma boa notícia: o gameplay está muito mais ágil e fácil do que o primeiro jogo da série. Os gráficos lembram bastante as versões SECOND OPINION e NEW BLOOD, do WII. A trilha sonora foi muito bem escolhida, tendo as músicas certas para os momentos e cirurgias pelas quais você passará. Um ponto a favor do player é a possibilidade de escolher dificuldade EASY, NORMAL ou HARD. O sistema de RANK é igual ao UTK 1. Então pratique muito suas manobras básicas, como incisar, suturar, drenar, aplicar laser, estabilizadores e etc. Você terá mais chances de fazer cirurgias de trauma comuns (incluindo queimaduras, tumores, aneurismas – ARGH, de novo? – fraturas, paradas cardíacas, etc.), desarmar trancas eletrônicas (o_o?) e também as cirurgias de GUILT pelas quais a série é conhecida. Em suma, é mais uma excelente escolha para aumentar sua destreza com o bisturi, digo, a stylus, e se divertir à beça com este game viciante. Entrem na minha comunidade do game no Orkut: http://www.orkut.com.br/Community.aspx?cmm=63730809 Lá você terá um walkthrough completo das cirurgias, a trilha sonora, alguns links de roms e emuladores para curtir mais essa jóia da Atlus USA. Então, LET'S BEGIN THE OPERATION!! \,,/_

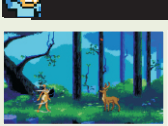
Diego Batera

Mana Khemia
PlayStation 2

No momento, ando jogando muitos games, mas destaco o Mana Khemia, pra PS2.
Não se trata de um RPG tradicional. Claro, tem lá seus vários personagens, magias, HP, SP, etc, mas, seu método de avanço é bem diferente. Tudo gira em torno de alquimia, através dela, consegue-se itens e estes itens sim, são colocados numa espécie de tabuleiro (cada personagem tem o seu, como a Sphere Grid de Final Fantasy X), e assim aprende-se magias, evolui-se atributos e ganha-se mais força, HP, SP, etc. A historinha é BEM simples, com muito humor e personagens pra lá de carismáticos. É impossível não se apaixonar pelos personagens, e também é impossível gostar de apenas um deles, todos eles são únicos e de personalidades bem diferentes. O game conta com vários finais, cada qual com o protagonista e mais um dos outros, totalizando cerca de 7 tipos de finais. O sistema de jogo avança como se fosse numa escola, com os dias da semana. Cada dia corresponde à uma tarefa, se completar todas as tarefas da semana e tirar boas notas, ganha-se o FREE TIME, que nada mais é que o tempo livre pra ir atrás de side-quests e descobrir mais dos personagens.
O sistema de batalha é simples, conta com magias poderosas de encher a tela (coisa que adoro, particularmente), combos, magias tipo "limit-breaks" e outras coisas. As músicas e vozes (japonesas) são excelentes, com destaque absoluto pras músicas do game, são riffs de guitarra poderosos nas batalhas, uma canção mais singela nas montanhas, uma musica alegre na escola, etc. Todas as músicas são lindas.
Recomendo, principalmente por ser um RPG diferente dos outros.
Veja mais imagens e a expansão da resenha no link: http://forum.outerspace.ig.com.br/showthread.php?t=173268

Jack T

RECOMENDADOS
por Max Carnage



Pocahontas
Mega Drive
Disney Interactive
1996

Plataforma simples e sem violência, se passando em uma paisagem natural como o filme, você controla a Índia americana e precisa, por telepatia, "conversar" com os animais para passar dos obstáculos. O controle é um dos pontos baixos do game, mas vale para quem curte quebrar um pouco a cabeça.

The Firemen
Super Nintendo
Human Entertainment
1994

O jogo se passa num prédio de lojas em chamas, onde você e seu parceiro sobem de andar em andar, acabando com as chamas e salvando pessoas.
O game é, em seu conceito básico, bem simples. Seu único inimigo é o fogo, mas ele vem em diversas formas pelas fases.
Seu personagem joga água de 3 jeitos: jatos retos em várias direções, bafos de água nas chamas mais baixas e as bombas d'água, que são raras e devem ser usadas nos chefes. Sim, chefes.
Alguns são apenas labaredas quase incontroláveis, outros são robôs que pegaram fogo e estão descontrolados, atacando os personagens e destruindo tudo.
O game é bem desafiador e tem uma história bem legal. Recomendo.

Alex Kidd in Shinobi World
Master System
SEGA
1990

Tem coisa mais legal do que ver o orelhudo discípulo de Pai-Mei usando uma katana, jogando Shurikens e virando cometa??? =D NADA!! Aheiuaehuaeh AKSW é um dos meus games preferidos do Masterzinho. Você é Alex, conhecido também como Dumbo Kung-fu kid das Tapiocas, que tem sua boyzinha roubada por um fdp chamada Ranço que lhe avisa "Cê vem pegá a mina e eu te esculacho, morô?" Passando por fases MUITO reminiscentes do game Shinobi do SMS, você combater inimiguinhos escrotos, pegando itens e armas e ownando a tela com a técnica de trepar no poste e virar cometAORYAAAAAFDP e sair detonando todos na linha de ataque. Bom demais!! \o/

Super Smash Bros.
Nintendo 64
Nintendo/HAL Labs
1999

Não precisa nem dizer do que se trata; apesar de não ter um Story Mode, há uma sequência de oponentes, sozinhos ou em grupos, nos seus respectivos cenários com suas trilhas sonoras. Além disso em alguns momentos você vai passar por bonus stages como correr, pular plataformas e acertar alvos. Estenda o peito e encare a luva da morte!

Kid Klown in Night Mayor World
Nintendo
Kemco
1993

A primeira aventura daquele palhacinho que só se ferrava no Super NES com as armadilhas das fases começou no NES como um simples plataforma 2D. Kid e sua família estavam debaixo da chuva para chegar no circo onde iam fazer a apresentação, quando Night Mayor aparece do nada e diz que precisa do pequeno para conseguir um tesouro, caso contrário ele não verá mais a sua família. Exageros á parte, você controla Kid Klown nas fases com a ajuda de balões d'água (muito parecido com o Mickey Tokyo Disneyland no Daibouken do SNES) para várias funções como atirar nos inimigos, usar como "mola", etc. Divertidinho.

PAPO OLD GAMES

Minha trajetória no mundo dos games

Contaremos nesta edição do papo um pouco da nossa trajetória e do convívio com games, consoles, computadores, etc. para que vocês, leitores, conheçam-nos melhor a cada edição. Ano passado na edição 31 contamos o início da trajetória, agora vamos contar como foi o durante.

Max Carnage

Como já havia dito na edição 31, tudo começou com um Atari 2600 aqui em casa que eu praticamente nem cheguei a jogar pela idade. Aí minha vontade de ter um console começou quando jogava genéricos do NES, Master System e o Mega Drive na casa dos amigos, e a vontade bateu de vez quando no canal 3 da TV aqui de casa passava por interferência os games que meus vizinhos jogavam (geralmente Super Mario Bros e Kung Fu). No fim das contas no aniversário de 8 anos ganhei o Super NES e considero o melhor console de todos os tempos ainda hoje. Passei metade dos anos 90 nas locadoras da região, geralmente nos fins de semana , isso era minha rotina gamer até então. Chegando 1997 entrou o primeiro computador aqui em casa. Fiquei muito empolgado ao saber que um CD-Rom vinha com dezenas de jogos, mas para minha leve decepção, quando fui testar o primeiro, eram todos demos ^_^'. Os que eu mais jogava na época eram o Quake, o Duke Nuken 3D e jogos de Pinball passando por Ace Ventura, Alone in the Dark, etc. Nada de emuladores e roms naquele época ainda (para mim), pois internet aqui só chegaria 4 anos depois. Neste mesmo ano recebi uma ilustre visita aqui em casa. O Nintendo 64 de um amigo, que quis trocar emprestado pelo meu Super NES com alguns dos cartuchos já que ele tinha apenas 2 no Nintendo 64 (ISS 64 e Super Mario 64) e já não aguentava mais jogá-los toda hora.

Me diverti pra caramba com a experiência de jogar um dos games mais revolucionários de todos os tempos, o Mario 64. Porém, chegou uma hora que jogar APENAS ele (e os demos de PC) cansaram muito e eu quis meu Super NES de volta, até porque já era perto do natal e eu ia ganhar uns carts ^^'.
Um anos depois, em 1998, conheci o Playstation. Foi paixão á primeira vista, cheios de jogos 3D realísticos na época e eu adorava Tobal, Twisted Metal, Jet Moto, Crash Bandicoot, Rockman Dash (Megaman Legends) e tinha acabado de sair o Mortal Kombat 4. Isso tudo resultou no console aqui em casa que ganhei de presente de 12 anos. Meu Snes não havia morrido no entanto, volta e meia "sustentava" ele com carts novos mas parei de locar. Outra vantagem grande no PS na época era a mídia CD, os piratas eram muito baratos :x
Meu começo do Playstation foi bem agradável, peguei de Croc á Final Fantasy VII passando por Tekken 3 e Tomb Raider 2. Há mais ou menos um ano depois, em 1999, eu e uns amigos descobrimos finalmente a lâmpada! Ou seja, roms e emuladores. Verdadeiro presente que a internet nos forneceu e fornece até hoje. Deletar após 24 horas? Pode deixar ^^. Nessa época o HD do computador tinha apenas meio GB ao todo e não pude lotar com essas maravilhas, mas quem disse que não o fiz? :x como ainda não tinha internet foi tudo na base do diskete nos PCs dos meus amigos. Outra felicidade na época foi descobrir como dividir um arquivo em partes com o Zip para poder gravar os maiores (e MP3 também, mas isso não vem ao caso agora). Como o computador aqui era "fraco" não pude ter emuladores de Neo Geo pra cima, tive apenas Game Boy, Mega, Master, NES, SNES e Atari basicamente. Em 2000 finalmente pusemos internet aqui em casa aí foi aquela maravilha; entupi o PC de vez. Somente no começo de 2003 troquei a máquina por outra que tinha mais de 1 GB de HD (rs..) e já emulava Nintendo 64 e podia jogar uns games de PC mais modernos um pouco. Aí quanto á console, somente no final de 2006 comprei o maravilhoso Playstation 2, que já jogava bastante na casa dos meus amigos desde 2002 e to jogando muito ele ainda hoje. Pretendo ainda este ano pegar meu primeiro portátil, o Nintendo DS, mas vamos ver qual vai ser a do destino...

Diego Batera

Comecei a jogar games com 7 anos. Conheci o ODYSSEY na casa do meu vizinho que morava em frente a mim. Jogávamos DIDI E AS ABELHAS ASSASSINAS o dia todo. Depois de um ano, ganhei um ATARI 2600 do meu pai, com direito a ENDURO, RIVER RAID, HALLOWEEN, KEYSTONE CAPERS, FROSTBITE, FROGGER, HERO, LABYRINTH e PITFALL. Eu caí vitima do vício quase imediatamente. E meu pai também ahahaha. Aos 13 anos, ganhei meu primeiro consoles de 8 bits: MASTER SYSTEM. Alex Kidd in Miracle World veio na memória e zerei-o incontáveis vezes. Depois disso, conheci as locadoras de fitas. Eu me cadastrava em 2-3 diferentes, só pra ter mais opções pra jogar durante o fim de semana. Joguei muito PSYCHO FOX, SPACE HARRIER, SONIC 1 e 2, SHINOBI, Y'S, GOLDEN AXE WARRIOR, etc. Jogava NES na casa do primo, que hoje tem um PS2, por onde conheço alguns games legais de hoje em dia. O MEGA DRIVE eu fui conhecer na casa de amigo de jardim da infância, que hoje mora na Suécia (ou Suíça, nem lembro mais...). Ele tinha acabado de comprar ALTERED BEAST, E-SWAT, ALIEN STORM, GOLDEN AXE, STREETS OF RAGE e CASTLE OF ILLUSION. Foi diversão até altas horas!! Aos 16, ganhei meu SNES, a paixão da minha vida. Com gráficos superiores e um processador de som muito melhor que o Drivo (SNES>>>>>>MD!!!), meu SNESzim veio com Super Mario World, o qual eu cansei de explorar. Só que o cartucho era de Super Famicom, então ele rodava no SNES, mas não salvava. Eu tinha que jogar o dia inteiro pra conseguir chegar longe, e deixava o console ligado (com um ventilador em cima) e em PAUSE, pra poder continuar no outro dia, quando chegasse do colégio. Eu passava horas no SF2, STARFOX, CHRONO TRIGGER, FF VI, ROCK N' ROLL RACING, CONTRA III e por ae vai. Na época, em casa havia um PC 486, que rodava STUNTS, FLASHBACK, DOOM, DUKE NUKEM, QUAKE e COMMANDER KEEN numa boa, então eu também me divertia jogando com mouse e teclado. Atualmente meu SNES está devidamente guardado na casa da minha avó (conversor quebrado e sem ter onde consertar... =/) e eu uso o PC de casa para emular todos estes consoles maravilhosos que preencheram minha jovem jornada como gamer, devorando revistas e publicações “especializadas”. Também joguei vários RPGs do Playstation pelo emulador e hoje em dia, emulo o Nintendo DS, que ando desejando muito, de verdade. Podem lançar consoles MIL, mas apenas a época dos 8-16 bits ficará na memória dos retro-gamers como eu por ter sido uma das melhores fases das nossas vidas.

Matt

Minha vida gamer começou cedo, era bem pequeno, com 6 ou 7 anos, quando viajava de férias com minha família e sempre que chegávamos a uma cidade ia logo procurar o arcade mais próximo, minha mãe até brincava dizendo que eu ficava com olhos grandes quando ouvia o barulho de máquinas de pinball e diversos blips e plops vindo de algum lugar. Só então, mais tarde, ganhamos um Atari 2600, com uma pá de cartuchos, para minha alegria muitos deles vinham dos arcades que eu já conhecia, como Pole Position, Elevator Action, Pac Man e outros, tinha até um cart com 64 jogos, daqueles que tem umas chaves seletoras na frente e a combinação delas muda o game. Depois de algum tempo, já com uns 11 anos, meus amigos da escola já jogavam um tal de Dynavision 2, com pistola e o escambau, outro colega riquinho tinha Mega Drive e costumávamos fugir das aulas de educação fisica de Sexta feira para jogar Monaco GP e Altered Beast na casa dele. Em um natal dessa época, ganhei meu Dynavision 3, o console bala da época, compativel com games do NES japones e americano e um controle TURBO com saída para fones de ouvido ^^.
Aí sim, era Megaman 1-2-3-4, Castlevania, Ducktales, Gradius, Adventure Island, Super Mario 1-2-3 o dia todo, comendo biscoito com Tang laranja e fazendo campeonato com os amigos. Em épocas de notas baixas, meu pai escondia o console para que não jogasse às tardes, mas eu conseguia, com ajuda do meu irmão, roubar o console do esconderijo, jogar a tarde e deixar “esfriando” com um ventilador para meu pai não perceber que foi usado. (a proposito, meu pai era um grande viciado em Bomberman, detonava as 99 fases do game praticamente sem morrer).
Certo dia visitei um amigo e ele me apresentou um tal de SUPER, era um console japonês, com um controle cheio de botões e um jogo preto-e-branco na tela... um tal de Pilotwings... - “PUTZ! Quero isso!” - pensei... pedi que ele levasse na minha casa e, quando meu pai viu o console funcionando, tambem ficou impressionado com Batman Returns e Mario World. Ganhei meu primeiro dos três SNES que tive. Depois dele, entrei para os portáteis.
Também sempre curti mini-games, tive alguns da TEC TOY - Golden Axe e outros genéricos - depois evouí para um Game Boy P/B, mais tarde um Game Boy Advance e a dois anos sou feliz proprietário de um Nintendo DS. Sempre jogo arcades e coisas dessa nova geração com amigos, e meu Wii vem aí ^_____^’

Jack T

Bom, meu primeiro console (como o de muitos), foi o saudoso Atari 2600, cujo qual eu só jogava nos parcos horários políticos ou depois da escola, à tarde. Jogava bastante Spiderman e Pitfall.
Aí, um belo dia, conheci o Phantom System, um clone do NES (que na época eu nem sabia que era CLONE, nem o que era NES). Enfim, passava as tardes na casa do meu amigo jogando e desvendando os mundos de Super Mario Bros e Ducktales, além de Karateca. Nessa época foi que achei o Mario Bros de Atari pra comprar e fiz a festa jogando aquilo.
Mais adiante, conheci o TOP GAME, de outro amigo. Ele vivia jogando Megaman e Top Gun, até que um dia fomos numa locadora e achamos aquele game dos esquilos da Disney, Chip And Dale Rescue Rangers. Quebrei um controle dele jogando isso hehehe. Nessa época eu já tinha meu Master System e jogava demais o Phantasy Star (que na locadora perto da minha casa não tinha bateria no cartucho, portanto, nada de desligar o console - épocas difíceis).
Mais pra frente ganhei meu Mega Drive 3 de Natal e fazia a festa com o Sonic 2 numa TV antiga pra caralho. Eu e um amigo jogávamos HORAS de Road Rash 2.
Meu primeiro game alugado pra Mega foi Quackshot, lembro até hoje eu chegando em casa com a fita e finalmente jogando aquelá pérola (que jogo até hoje!).
Após anos de diversão com o Mega (eu chegava a terminar Phantasy Star 4 num final de semana, tamanho o vício), ganhei um Saturn de presente. Foi a maior alegria da minha vida, depois do Mega.
Como era bom jogar os 3D da época, lembro bem que, quando comprei, voltando pra casa, vi uma casa de Arcades e falei pro meu pai: "Olha ali, eu vou jogar todos aqueles jogos no meu Saturn, pois ele roda quase tudo ali :D!".
Tempos bons de Astal, Mr. Bones (3 cds), Shining Wisdom, Panzer Dragon, Saturn Bomberman (que realmente bombava em casa nos finais de semana com os amigos), o supremo Guardian Hearts (outro que joguei tanto, mas TANTO, e ainda não enjoei :D), Loaded, Daytona USA, etc...
Lembro que passei uma tarde INTEIRA de Domingo jogando Daytona USA, numa prova de 80 voltas. Ligava o rádio em casa e viajava no carango do game hehehe.
A partir daí, fiz a maior burrada da minha vida: dei meu Mega 3 e o Saturn (ambos na caixa) pelo Playstation 1. Motivo: Final Fantasy VII.

Foi só ver o Ifrit ser summonado e pronto: fiquei CEGO pelo console, queria ter de qualquer jeito aquele game e aquele console. Nenhum outro game, que me lembre, me deixou tão doido pelo PSX quanto aquele. Fiz a cagada e troquei tudo num PSX usado, canhão de plástico com 3 games (um era a demo do FF8).
Joguei, joguei, joguei, mas joguei MUITO PSX, mas MUITO, meu console eu tenho até hoje, mas já não funciona mais. No mesmo dia que quebrou eu peguei um PS2 :D e estou com ele até hoje funcionando.
Vale lembrar que consegui comprar outro Saturn por 180 reais com 2 controles e uns 5 games em 2003. Hoje tenho denovo os vários clássicos do console pra rejogar e relembrar a boa época em que eu só jogava nos consoles da Sega. Não que hoje seja ruim, mas naquela época, era, no mínimo, diferente.

PALAVRAS-CRUZADAS OLD GAMES

HORIZONTAL

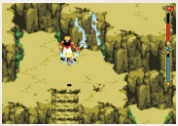
1 Verdadeira identidade da minhoca Jim (Earthworm Jim)
4 Outro nome pelo qual o Mega Drive é conhecido
5 Nome japonês do game Earthbound
8 Game que conta as avanturas de Peter Pan no SNES

VERTICAL

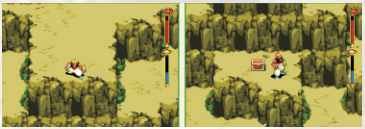
2 Versão ocidental do game Assault Suits Valken
3 Revista que é a maior concorrente da Old Games Zine
6 Famoso game de corrida do Atari
7 Son ___; nome do avô de Goku

PARTE 3 - A Fortaleza de Shade
* Confira as outras partes nas edições anteriores.

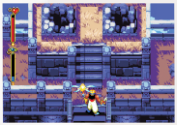
Siga pra direita e suba as escadas, matando o cavaleiro no caminho. Nas motanhas, muitas moscas surgirão: use o salto com chute ou o Spin Attack para facilitar. Siga matando os inimigos até chegar numa área no alto com dois Ogros e alguns inimigos.
Mate todos (aproveite as bombas que um deles fica arremessando do alto e chute-as nos outros), dê a volta pela direita e siga. Já no início da segunda parte, suba nas escadas dali e pegue Dytto na água que escorre da parede.


jogue uma light ball no filete de água para pegar Dytto

Corra pra direita e suba dois lances de escadas: um novo inimigo surge, uma espécie de pássaro. De início ele não dará muito trabalho, mas espere até encontrar suas outras versões mais adiante.
Na mesma altura onde achar o primeiro deles, siga pra esquerda e pegue uma Death Sword no baú. É a espada mais forte encontrada até agora, portanto, guarde-a para momentos críticos. Na parte de cima, uma corja vai surgir: preocupe-se em matar primeiro o cidadão com espada, pois ele faz um estrago tremendo. Depois dele, concentre-se no Ogro e depois nos outros. Bombas são uma boa pedida aqui, pra pegar o grupo todo de uma vez.
Após matar o todos, caia pela parte central dali pra pegar um baú com uma gema de Dytto (9)


caia no centro da plataforma pra pegar uma gema de Dytto no baú

Dê toda a volta novamente (alguns inimigos voltarão a atacar) e, na mesma parte antes de cair, caia agora pra esquerda (bem acima da água que tu pegou Dytto).
Mate mais alguns inimigos e suba pra área mais alta da montanha.
Aqui até o solo é mais avermelhado. Do lado esquerdo, há mais um filete de água na parede, caso tenha perdido Dytto no caminho.
Siga pra direita e suba as escadas.
Mate o monte de moscas e o cavaleiro, siga pra esquerda e suba (há um baú no alto do lado direito que vamos pegar depois).
Siga totalmente pra direita, mate os inimigos e continue subindo.
Mate o Ogro roxo e siga pra direita: vá bem colado na parede da direita e caia pra pegar aquele tal baú (gema de Efreet (8)).
Dê a volta novamente e entre na fortaleza.

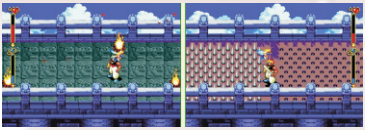

a entrada da fortaleza de Shade

A Fortaleza

Ao entrar na fortaleza, siga pra direita.
Um forte vento vai te empurrar pra trás, mas siga em frente: quando surgirem os inimigos, mate-os rapidamente (ou jogue-os nas chamas) e prossiga.
Pra passar das chamas, siga por cima e, quando a chama do alto se apagar, corra e salte sobre ela.

corra pelo alto para evitar as chamas

Ao chegar no final, pise no botão pra abrir o caminho.
Mate os inimigos e continue em frente, tomando cuidado com as rochas que vem rolando.
Destrua os dois Ogros; nos espinhos, corra por cima e salte.
Pegue o alho no baú, aperte o botão, mate mais um Ogro branco e pegue uma Broad Sword no baú.
Na próxima tela, use a Broad Sword pra destruir os canhões mais facilmente e liberar a passagem mais à frente.
Agora fica complicado: você terá que acertar 3 bombas nas 3 fogueiras para acendê-las e abrir a passagem.
Mas, canhões e aqueles bichos bizarros caem do alto pra te atrapalhar: e mais, espinhos no final da tela e um vento forte unidos podem levar ao game over facilmente aqui.
Atente-se para as fogueiras e não ligue pros inimigos: ao acender as 3, corra pro fim da tela.
Agora, dos dois lados os espinhos avançam em sua direção: fique no centro e atacando todos os inimigos que foram surgindo.
Opte por usar uma Broad Sword e jogue-os nos espinhos, eles morrerão na hora!


acenda as 3 fogueiras pra prosseguir *jogue os inimigos nos espinhos pra facilitar*

Aqui é complicado: são dois botões verdes que precisam ser acionados ao mesmo tempo.
Ao chegar nesta tela, dois Ogros vão cair: atraia-os pros botões, se conseguir. Caso não consiga, opte por matar um deles e atraia o outro, fica mais fácil assim.
Uma outra forma mais fácil ainda é apelar pra bombas, mas, pra isso, mate os dois para que não atrapalhem (matando os dois se ganham algumas bombas também).

Pise no olho central para ser teleportado pro outro lado da fase.
Siga reto e encontrará um cara bem conhecido.

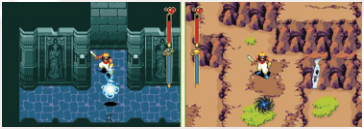
"Admiro sua coragem pra ter chego até aqui.
Existe um mecanismo que permite manipular o tempo e o espaço.
Eu não vou precisar disto, mas você vai.
Me mostre teu poder, Bracelete de Ouro, e destrua meus aliados no calabouço!

No mesmo instante, o sacana abre uma passagem sob seus pés e te joga no subterrâneo.

Chefe: Lagarta de Pedra
Ataques: De início, ela jogará pedras e sugará Ali para dentro dela.
Algumas vezes, uma pequena cobra sai de dentro da boca dela pra te morder.
Após encurralar você, ela vai arremessar mais pedras.

Comece apenas correndo pro lado oposto ao do chefe, desviando como puder das pedradas que ela lança.
Quando ela sugar, corra o máximo que puder e NÃO PULE!
Use uma Broad Sword se tiver, facilitará muito a batalha.
Quando a pequena cobrinha sair de dentro dela, ataque-a sem parar: esse é o seu único ponto fraco.
Ao ficar encurralado, as pedradas vão ficar difíceis de serem evitadas.

Se tiver Dytto ao seu lado, isso já garante 80% da batalha, caso contrário, é melhor ter itens pra recuperar HP.
Ao destruí-la, ela perde o maxilar e se retira.
Depois da batalha, siga pelo corredor e pegue um acessório pro seu Bracelete de Ouro no baú: ele permite abrir portais nas pequenas fendas encontradas no jogo.
Atire uma Light Ball na fenda dali para que o portal se abra.
Pise no portal e você vai sair no início da fortaleza.



atire a light ball nessas fendas para se teleportar pra diversos lugares

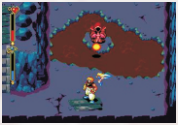
Desça as duas escadas da esquerda e caia na região com a fenda: use a Light Ball nela e entre no portal para sair do lado esquerdo da montanha.

O Outro Lado da Montanha

Pegue Dytto na água da encosta e siga, matando todos os inimigos pelo caminho (uma Broad Sword é ótima aqui).
Dê a volta e desça. Agora mais daqueles bichos bizarros são trazidos por gárgulas. Os marrons podem se esquivar dos seus ataques.
Não ligue muito pra matar todos, corra o quanto puder pro lado esquerdo, pois bolas de fogo vão começar a cair ali e podem complicar sua vida.
Aqui você já pode despencar da montanha nas beiradas, portanto, tome cuidado e não fique muito próximo do abismo.
Caso caia, perderá um pouco de HP. Dê a volta e entre na caverna.

Templo das Sombras

Na caverna, pegue um alho no baú de cima e um peixe no de baixo e siga pra direita. No mago do centro do lago de lava, esconde-se a chave. Pule ali, mate-o e pegue-a.

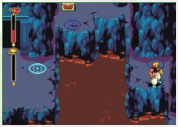


mate o mago do centro pra pegar a chave

Ao sair pela porta, caia do lado ESQUERDO da pedrinha: se cair do outro lado, mate todos lá embaixo e entre no portal para retornar no alto.
Caindo pelo lado esquerdo, você vai cair num local com um baú (feijão) e um PINO do outro lado.
Desça ali, ignore os inimigos e pegue a chave verde no baú. Caia, mate todos e entre no portal.

caia primeiro pela esquerda

Agora caia pelo lado direito e entre na porta.
Mate todos os inimigos pra surgir um portal do lado direito da porta. Pise nele, pegue uma chave vermelha no baú e pise no outro portal para voltar onde estava.



mate todos os inimigos pra abrir os portais

Pegue um cogumelo no baú e continue pela esquerda.
Agora fica bem complicado: pise no botão pra acionar a plataforma móvel e salte nela.
Muitos magos tentarão derrubar você, e, caso caia, voltará pro último chão firme que tiver pisado.
Não existem muitas explicações nessa parte, apenas vá saltando e conte com a sorte pra não ficar caindo muito.
Na última plataforma, surge um mago que lança uma bola que te segue: corra e salte no chão firme antes que ela o pegue.
Pegue a alface no baú e entre na porta.

Chefe: Dragão

Ataques: Dois tipos: baforada e 3 bolinhas. Os dois ataques são realizados quase que constantemente.
A baforada tira muito HP, já as bolinhas podem ser destruídas.

cuidado com a baforada do chefe

quando ele se aproximar, ataque-o com a Death Sword

O tamanho do bicho dá medo, mas não é nada tão difícil.
Tenha Dytto com você e a batalha ficará mais fácil.
O único problema aqui é acertar o bicho, já que ele fica muito distante.
Use seus melhores arco-e-flechas que tiver e, quando a cabeça do Dragão estiver perto, use uma espada boa (Death Sword é ótima). Evite Efreet por motivos óbvios.

Após acabar com o chefe, uma plataforma surge no centro: suba nela e siga pra pegar Shade.

Eu sou Shade, o espírito que surge da tua sombra. Eu nasço de todo reflexo existente no mundo.

Usando Shade:

Dark Claw (aperte repetidamente o A): Ataque simples com as mãos de Shade. Também pode agarrar PINOS e objetos (itens) distantes.
Doppelganger (segure o A apertado por 2 segundos): Shade cria uma cópia de Ali, a qual você pode controlar. Mas essa cópia é invencível, mas não ataca e nem salta. Esse poder serve pra enxergar portais que normalmente não aparecem.

Pra dispensar o espírito, aperte A, B e C juntos.

Ao sair do Templo de Shade, verá que um clone te acompanha, esse é o indicador de que Shade está ativado com você.
Use a plataforma móvel para sair dali e, na tela seguinte, vá usando os PINOS com Shade (botão A uma vez) para atravessar os abismos.
NOTA: Shade pode te salvar se cair nos abismos. Ele te pega e evita que perca HP (só que custa mais SP fazer isso).
Shade também leva dano no seu lugar, seja porradas dos inimigos ou espinhos, etc.

usando shade pra sair da dungeon

Vá passando nos PINOS (rapidamente, pois a caverna está desabando), pise no portal e pegue uma gema de Efreet (9) no baú dali. Pise no portal denovo e entre na porta.
Caia e pise no outro portal. Ao sair, entre na porta novamente e caia pelo lado ESQUERDO.
Passe pro outro lado usando o PINO e, na próxima tela, caia e entre no duto abaixado. Você vai sair do outro lado da montanha. Vá saltando pela ponte quebrada e pegue uma gema de Shade (1) no baú abaixo.

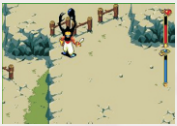
a primeira gema de Shade está nesse baú

Não se preocupe muito em cair aqui, pois Shade, se você tiver SP, sempre te salva.
Siga pro lado esquerdo e você vai falar com um ermitão.

o ermitão lhe entrega o anel que fora da sua irmã

Bem-vindo Ali, sim, eu tudo sei sobre o que está ocorrendo.
Tome, pegue este Anel, vai lhe ajudar muito.
O colar que achaste é da Princesa Gwyn, sua irmã mais velha.
Como sabes, ela está perdida há 10 anos.
Com sorte, ela ainda pode estar viva.
Agora volte correndo pro castelo.
O Bracelete de Prata está lá procurando por algo e você deve proteger sua família.

Abra o portal com uma Light Ball e entre: você sairá na praia, à oeste do castelo.
Dê a volta, mate os inimigos e use Shade pra pegar o baú do alto, uma gema de Shade (2).



usando shade pra pegar itens atrás de obstáculos

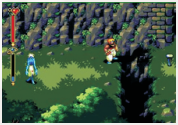
Nota: Shade também pode ser invocado nos CAVALEIROS, além dos cristais.
Ao sair da praia, entrará numa pequena floresta: siga reto e, na bifurcação, escolha descer primeiramente.
Voltando na cidade, atravesse-a e siga pro vilarejo.
Passe reto aqui também e retorne até o Templo da Água, vamos pegar o que faltou por lá.
Tenha Shade com você antes de entrar no Templo (caso não tenha ou a barra de SP tenha acabado antes de chegar lá, o local mais próximo pra se conseguir Shade é no seu mentor, lá na vila..., só não me pergunte o por que)
Ao entrar no Templo da Água, corra pra terceira tela e, perto da porta onde tem o Ogro e os soldados, vire pra ESQUERDA e use Shade no PINO.
No baú, encontra-se mais uma gema de Shade (3).

a única gema de shade do templo] da água

Agora que você possui SHADE, o poder Doppelganger vai revelar diversas coisas escondidas no jogo.
Através dele, Ali poderá ver portais onde normalmente não havia nada. Esses portais levam a lugares completamente desconhecidos e cheios de segredos.

Parte 4: Na Floresta de Bow
Espíritos dessa parte: 1

Após pegar a gema de Shade no Templo da Água, é hora de retornar ao enredo do jogo.
Antes de mais nada, pegue Shade com seu mentor e siga direto pro Castelo, que estará dominado por inimigos.
Não havendo meios de entrar ali, siga pra esquerda da cidade e entre novamente na floresta.
Suba dois lances de escadas e siga pra tela superior.
Vá pela parte mais alta dali e siga pra esquerda; passe pelo corredor cheio de zumbis e desça.
Suba na escada da esquerda e dê a volta.
Você sairá num caminho que dá num precipício, mas do outro lado há um PINO.
Use Shade e entre na passagem do outro lado.



use shade aqui pra atravessar a fenda

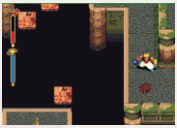
Ao entrar, 3 gárgulas tomarão vida e você terá que destruí-los.
Após matá-los, a porta da esquerda se abrirá.

Atrás da porta, há uma sala cheia daqueles espinhos que correm pelo chão: destrua o baú no centro (que é falso e pode inclusive te atacar) e pegue uma chave no próximo baú que cairá ali.

DETALHE: acenda todas as tochas nas laterais das portas que você ver, essa é a chave pra resolver essa dungeon.
Como a chave não serve pra porta dali, volte e entre pela porta da direita agora.
Mate o Ogro e pegue a chave, não se esquecendo de acender a tocha dali.
Antes de entrar pela porta, tenha Efreet. Destrua a pirâmide de gelo e acenda a tocha do alto.
Siga pra sala da direita. Destrua os 3 canhões e pegue mais bombas. Desfaça-se de Efreet e pegue Shade no cristal dali.
Volte à tela anterior, suba as escadas e use Shade pra atravessar a passagem e pegar uma chave no baú.
Volte à sala da direita e entre pela porta. Pegue a chave azul e pise no botão para que caiam 2 baús no andar de cima. Volte.

pise no botão e dois baús vão cair

Suba as escadas novamente e agora entre pela porta. Se quiser, pegue Shade pra passar da próxima etapa.
Agora você tem diversas plataformas flutuando e algumas fogueiras pra acender.
Uma boa dica aqui é se abaixar antes de jogar as bombas, evitando perder algumas de bobeira.
Existem ao todo 4 fogueiras para serem acendidas aqui, uma em cada canto da sala.



abaixe-se pra facilitar quando arremessar as bombas nas fogueiras

Após acendê-las, 4 bolas vermelhas cheias de tentáculos vão aparecer: mate todas e a porta de pedra da direita vai se abrir.
Note que esses monstros vão diminuindo de tamanho ao serem acertados.
Entre pela porta, pegue um chave comum e saia. Desça, entre à direita e pegue dois baús (uma laranja e uma gema de Shade - 4) e acenda mais uma tocha ali.
Retorne e siga pra porta do lado superior esquerdo.
Pegue uma chave verde, acenda outra tocha e volte até a primeira tela da dungeon, onde surgiram os gárgulas.
Dali, siga pra primeira porta que se abriu, a da esquerda.
Passe pelos espinhos e avance pela porta.
Na próxima tela, cuidado pra não ser acertado pelas rochas que descem, tiram muito HP.
No baú do centro, entre os espinhos, há uma chave.

Após pegá-la, suba a escada, pegue Efreet (se já não o tiver) e destrua a pirâmide de gelo do lado esquerdo com ele.
Agora use Efreet também pra destruir todas as bolas vermelhas.
Após destruir todas, pegue a chave vermelha no baú e note que gotas de água caem ali, sobre a grama.
Pegue o timming correto da goteira e consiga Dytto ali. Caso não consiga, use algum jarro de água se tiver, ou terá que voltar até a cidade pra consegui-la. Mas é bem fácil pegar o timming ali, o importante é insistir.

note as gotas caindo atrás do baú

Não se esqueça de acender mais uma tocha ali.
Saia dali, suba as escadas e apague o fogo do seu caminho.
Na sala de cima, se não quiser sofrer muito, desfaça Dytto, acenda a tocha rapidamente e pegue Efreet.
Ele dará conta da horda de zumbis que surgirão ali.
Subindo pela porta, pise no botão e acenda mais essa tocha.
Volte até a sala anterior, dos zumbis.
Note que há um buraco no canto esquerdo: abaixe-se e entre por ele.
Pegue a chave azul no baú e acenda a tocha dali...mas espere!
Ataque a parede do centro da tela e achará mais uma passagem.

Pegue um cogumelo no baú e continue pela esquerda.
Agora fica bem complicado: pise no botão pra acionar a plataforma móvel e salte nela.
Muitos magos tentarão derrubar você, e, caso caia, voltará pro último chão firme que tiver pisado.
Não existem muitas explicações nessa parte, apenas vá saltando e conte com a sorte pra não ficar caindo muito.
Na última plataforma, surge um mago que lança uma bola que te segue: corra e salte no chão firme antes que ela o pegue.
Pegue a alface no baú e entre na porta.

destrua a parede para revelar mais uma passagem secreta

Pise nos dois botões (uma bomba pode ajudá-lo aqui, caso não consiga, pegue Shade e use o Doppleganger para criar uma cópia e facilitar a coisa) e pegue uma gema de Efreet (10) no baú que cair. Volte até a parte dos zumbis e entre na sala acima novamente. Use a chave na porta e avance.
Empurre a pedra da direita um pouco pra cima, vá pra esquerda dela e empurre-a no botão.

Pegue a chave vermelha no baú e corra pra direita. Acenda a tocha dali, pise no portal, e você vai sair num corredor.
Desça, cuidado com as lanças, e pegue mais uma gema de Shade (5).
Caia dali e siga até a sala com as plataformas flutuantes.
Siga direto pra porta superior esquerda e entre.
A porta da sala agora vai estar aberta: siga por ali, corra, acenda mais uma tocha e pegue mais uma chave vermelha no baú.
Pegue Shade no cristal e pise no portal dali.
Você retornará à primeira sala, mas seu inimigo não serão simples gárgulas...

Chefe: Titã de pedra: O retorno
Ataques: Os mesmos. Só adicione espinhos móveis no chão e uma durabilidade maior.

O Titã de pedra é um velho conhecido, mas as armadilhas no chão podem atrapalhar um bocado.
Principalmente quando ele resolve rebater nas paredes.
Equipe alguma espada e mande ver nele, evitando ficar perto dos espinhos.
Elixirs e uma boa dose de paciência serão a chave pro sucesso.

Após vencê-lo, as 3 portas dali vão se abrir.
Siga (obviamente) pela do meio, abra a porta vermelha, pegue os dois baús (Death Sword e uma uva) e entre na próxima porta.
Agora teremos os 3 espíritos pra escolher, eu sempre pego Dytto pros chefes, pela sua habilidade de cura, mas fica a seu critério.
Equipe seu melhor arco-e-flechas e avance.

Chefe: Mago
Ataques: Ele simplesmente joga bolinhas pelo cenário e uma fumaça verde cheia de monstros fica sobrevoando.

esse é o chefe da fase

quando essa fumaça se aproximar, ataque-a até desaparecer

Apenas um toque: seu arco-e-flechas pode atingir o chefe sem ao menos você precisar avançar na tela, basta descarregar o danado no chefe até matá-lo.
Caso aquela fumaça verde venha pra cima de você, ataque-a com sua adaga que logo ela some, temporariamente.

Após destruí-lo, siga para o alto e entre na passagem para pegar BOW, o espírito das plantas.

Eu sou Bow, posso ser encontrado nas plantas. Me chame caso tenha algo para comer.

Ataques e habilidades de Bow:

Bite Attack (aperte o botão A): uma simples mordida. Mata soldados fracos instantaneamente. Destrói portões metálicos.
Move Underground (aperte A diversas vezes enquanto anda): isso faz Bow ir pra perto de Ali.
Poison Pollen (segure A por 2 segundos e solte): Bow explode sua cabeça em um pólen que paralisa os inimigos e chefes.
A, B e C juntos dispensam Bow.

termina na próxima edição...

TELEFONEMAS PARA MUSA

por Max Carnage

PD: #$$#BEM, ESTA@$# $#COLUNA$#@ $#NOVA@# $#É UMA@# $#HOMENAGEM DO# $#MAX CARNAGE$#@$# $#@PARA SUA MAIS BELA#@#$ $#MUSA,@# #$#MARIMOON#$ ¬¬

Musa: Olá a todos! Obrigado pela força, Pato Donald ^^' Bom, como é minha primeira coluna aqui na zine quero ver se faço bonito. Ligue para mim que eu atenderei seu telefonema e.. sei lá, foda-se! Vamos começar, alôw?

?: Alô, Musa?
Mina A: Quem fala?
Janaína: É a Janaína, de Roraima.
Mina A: Oiii Janaína, tudo bom?
Janaína: Tudo.
Mina A: Qual sua dúvida?
Janaína: Eu gostaria de saber como você faz pra dar um arroto tipo aquele do vídeo.
Mina A: Aaahhh, é muito treinamento e muito refrigerante.. rs.. não tem muito segredo, tem que subir o gás, segurar e ir subindo mais e mais e pronto!
Janaína: Ah legal, vou tentar aqui.
Mina A: Isso! Põe no Youtube depos pra gente ver ^^
Janaína: Ok, beijos Musa!
Mina A: Beijos, tchau tchau! Mais alguém?
Bruno: Alô Mina A, como vai?
Mina A: Muito bem! E você, como tá? ^^
Bruno: Bem. Não como você, mas gostaria. ;)
Mina A: ¬¬ haha, engraçadinho... vai tomar no seu cu =) Mais alguém, alôw?
???: Alô, Musa? Oi, beleza? How YOU doin'? ;) Bom, o Beavis ligou e quer o arroto dele de volta... ae, é isso, resolve com ele lá. Hee-hee. HÃ? ... Quero dizer, He He. ... Oquei. Vou desligar agora. ... É. –CLICK–
Mina A: O Beavis? Ok então, Beavis. Segura aí: #@%%$$#@$#@@#%%@@#$#@!!!

Ufa.. tava encalhado, mas foi. Mais alguém aí?
Júnior: MUSA???????? Amor, por favor, fala comigo!! Poxa, eu não queria ter rido de você quando você morreu no PACMAN ontem!! Eu só ri porque você não queria ir de 2-players e disse que você ia se foder muito. E se lascou mesmo. hehe.. bom, não é isso.. e .. aiaiaiai... Musa, fala comigo!! Love, Júnior.

Mina A: AAahhhhh, porra! ¬¬ pra mim chega. Um grande foda-se pra todos e até a próxima edição. Ahhh!!

No capítulo anterior, Goku mal voltou á vida e quase foi denovo forçando seu corpo com a ténica Kaioken, cada vez mais exigindo de sua força. Vegeta também se viu perdido e precisou forçar a barra criando uma lua artificial e se transformando no Oozaru (macacão gigante). Agora cabe saber qual lado vai ganhar esta batalha. Será que a Terra acabará no destino errado?

Capítulo VII - Chame os terráqueos de vermes agora, Vegeta!

- Vegeta continua a esmagar Goku com as duas mãos sem piedade do guerreiro de mesma raça. Gohan e Kulilin chegam, apesar de parecer ser tarde demais, pois Goku está numa situação que praticamente não tem escapatória; aquele macacão é poderoso demais para Gohan, Kulilin e Yajirobe que está ali por perto escondido.

- Kulilin arma uma estratégia para Yajirobe, que é descoberto por eles, e Gohan chamarem a atenção do Vegeta enquanto Kulilin vai por trás e tenta arrancar seu rabo para que ele possa voltar ao normal. Gohan é o único que vai distraí-lo, e Kulilin prepara um Kienzan (ki cortante) por trás de Vegeta a fim de atingir seu rabo. Ele lança, mas o macacão é mais esperto e PULA do golpe.

- Enquanto Vegeta ameaça esmagar Kulilin e Gohan após Goku, eis que surge a grande carta na manga; Yajirobe é útil pelo menos uma vez e FATIA o rabo de Vegeta com sua espada. Vegeta volta ao tamanho normal, mais furioso ainda. Gohan e Kulilin são atacados e Vegeta arremessa Gohan para o lado do corpo de seu pai, caído no chão, que sem muitas forças insiste que seu filho continue lutando para deter o poderoso Saiyajin.

- Gohan estava com medo de fazer o que seu pai pediu, mas após ver Vegeta batendo em Goku mais uma vez, ele se enfurece e vai atacá-lo. Enquanto isso, Goku chama Kulilin para outra estratégia, mas esta parece ser infalível. Goku entrega para Kulilin a Genki Dama com toda a energia que ele conseguiu reunir, para que Kulilin atire-a no Vegeta enquanto ele luta contra o Gohan. Enquanto está com a Genki Dama, uma voz surge na cabeça de Kulilin. É o senhor Kaioh do outro mundo, dizendo por telepatia que a Genki Dama deve ser mirada não com os olhos, mas com o ki malígno do inimigo.

- Kulilin havia mirado bem sentindo o ki maligno de Vegeta, mas bem na hora de lançar Yajirobe atrapalha berrando para ele se apressar. Vegeta ouve e claro, desvia ¬¬'

Goku diz para Gohan pegar a Genki Dama que está indo em sua direção, pois é uma energia amiga. Gohan consegue dominá-la também. Sucesso! Vegeta recebe a Genki Dama com TUDO!

- Todos comemoram. Quando Vegeta cai, Kulilin vai em sua direção. Neste momento, o mais inesperado acontece... ele ACORDA! Porém, Vegeta diz que está bem fraco e não pode fazer mais muita coisa ali. Diz que vai embora se recuperar em outro planeta e voltará para acabar de vez com a Terra. Mas antes, vai acabar com a raça de todos ali com a pouca energia que lhe resta.

- Vegeta manda um Big Bang Attack com sua energia restante. Ao seu redor houve uma grande destruição, mas ninguém morreu ainda. Quando chega para atacar Gohan, eis que surge uma surpresa; o rabo do pequeno mestiço NASCEU novamente! Ele prepara um golpe para matar Gohan antes que algo desastroso aconteça e ele vire Oozaru tambem, mas aí Yajirobe entra novamente em ação e dá-lhe outra espadada pelas costas! Quando Vegeta está caído Yajirobe se acha o máximo e começa a xingá-lo de tudo, quando pra sua surpresa, o temível Saiyajin se levanta novamente.

- Após se levantar, Vegeta dá um chutão no Yajirobe. Enquanto isso, Goku grita para Gohan olhar a lua que está no céu. Vegeta tenta chegar a tempo para impedir, mas já é tarde... Gohan começa a se transformar no Oozaru. Como Kulilin já esperava, Gohan perde o controle quando vira Oozaru, assim como acontecia com Goku. Porém, após berrarem para atacar o Saiyajin, ele acaba compreendendo de algum modo e joga uma pedra no Vegeta. Vegeta cria um ki cortante e já acaba com a grande vantagem dos terráqueos, arrancando o rabo de Gohan...

- Porém, mais uma coisa surpreendível acontece; Gohan cai e esmaga Vegeta antes de voltar ao normal. Agora sim, Vegeta se rende e pega o controle para CHAMAR SUA NAVE para ir embora.

- A nave estava lá no outro deserto onde ele caiu, e ela se movimenta assustando os pesquisadores que estavam por lá vendo a nave.

CONTINUA....

E-MAILS

- "Alô, caros ___EDITORES DA OLDGAMESZINE . Estamos felizes em comunicar que seu blog e zine foram selecionados dentre 2.345.378 outros para receber a chance de terem mais acessos e conseguirem uma maior exposição na rede. Para isso, basta responder este e-mail, através do qual vocês receberão instruções de como figurar no nosso quadro exclusivo de blogs e publicações eletrônicas da Editora Bobil, e assim, deteremos direito autoral e criativo sobre todas as vossas idéias e matérias, e vocês não receberão absolutamente NADA por isto!! ^^"

Old Games: Ok, mas só tem um problema... nosso contrato de exclusividade está nos 25 mil dólares segundo a bolsa de valores de Nova York. Negócio fechado?

- "Aqui é Josézim de Pirituba. Eu queria saber como faz pra matar o sapo verde que solta bolhas dentro d'água na 1ª fase do Alex kidd ?? Eu tou tentando passar há 3 anos e não consigo... cês pode me ajudá? ;_; (snif)"

Old Games: Faz assim, Josézim.. quando ele aparecer, aperta o botão Power do console. Assim, ele some.

- "AE, BANDILOCO. Cês tão tudo zoado. Como é que tiram a Musa da zine? Ela era a única coisa que fazia valer a pena comprar essa joça de material escroto e desqualificado. Seus traidores duma figa. Vou escalpelar cada um de vocês com arame farpado e enferrujado. Abram o olho! ¬_¬"

Old Games: Comprar? Amigo, você está sendo enganado, seu trouxa! A zine é grátis, animal. Quanto á Musa, ela tá logo algumas colunas atrás. Abraço.

- "Ae, aqui é o chiba, quero mandar um salva ae pra toda galera correria do Morro da Old Games, morõ? É nóis, 100% humildade nessa vida loka e tamo aí pra qualquer correria. Fé na fita, primos"

Old Games: Então Chiba, como é que tá meu brother? Vamo marcá aquele churrasco lá na laje qualquer dia então, avisa o Joca, o Pica, a Binha, o Guido e a Mari, valeu? É nóis.

Mande seu e-mail para oldgameszine@uol.com.br !!

CLASSIFICADOS

O Batera é fã de Afrolat
O Max Carnage e o Luciano também são
O Colimar e o Cephiro só querem Afrolat
Assim como o Matt, a Dsan e o Carreirão
A Mina A mia
O Madruguinha late ("au!")
O Jack só quer leite Afrolat
Mantenha seu filhote foda, vamu la! trate seus bichinho com amor e Afrolat !

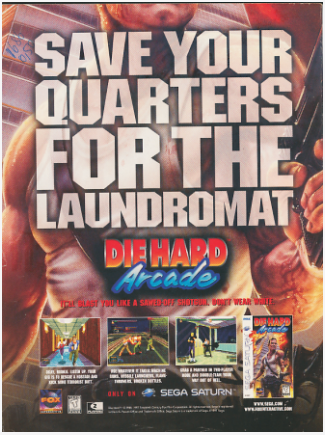
(Pato Donald pro Uppercut: *@#$@TOMO?$#@)*

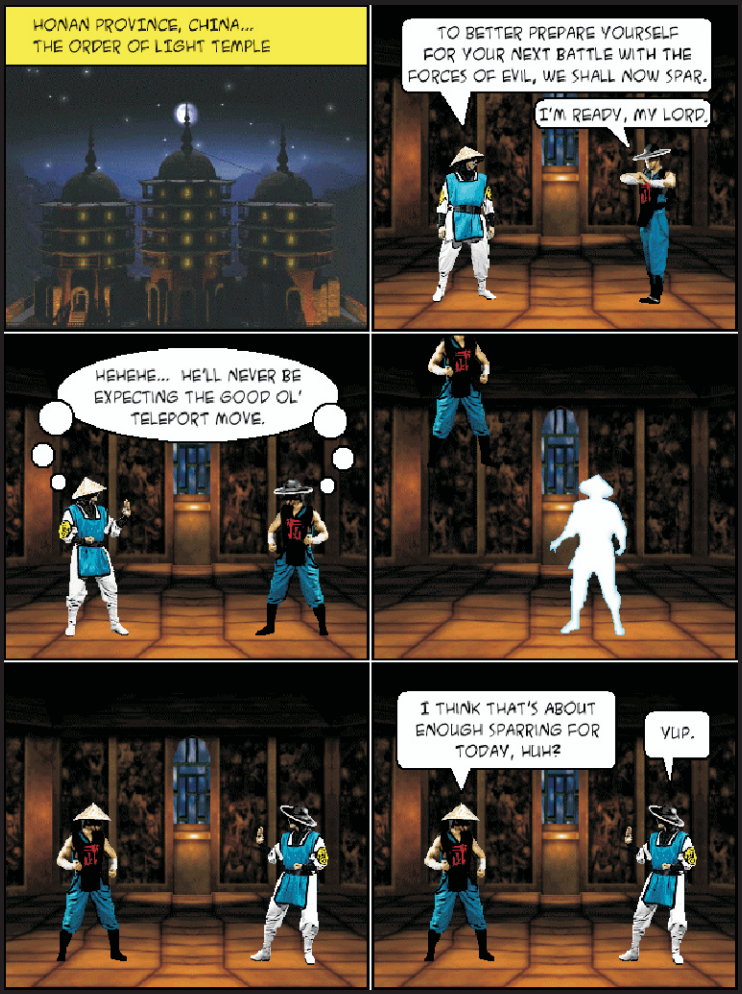
Linha de leites Afrolat - Porque nós somos mamíferos, menos o Pato Donald :P

EXISTEM MIL MANEIRAS DE DETONAR UM GAME.
GAME OVER
INVENTE UMA.
Nestlé
NESTON
Neston é a melhor fase da qualquer game. A física é misturar com frutas, iogurte, sorvete, mel, leite, o que você inventar. Detonar vai ser a maior curtição.
MIL MANEIRAS DE PREPARAR.

LANÇAMENTO
GAME CITY
O SUPER VIDEO GAME DA ASIAN
• COMPATÍVEL COM NINTENDO
• ALTA DEFINIÇÃO / 3ª GERAÇÃO
• MAIS DE 1000 JOGOS DISPONÍVEIS
• 2 JOYSTICKS ARCADE TURBO
• ADAPTADOR INCLUSO PARA CARTUCHOS DE 60 OU 72 PINOS
À vista
139.900,
ASIAN
CASA&VIDEO
A CASA DO VÍDEO GAME

A PLIMEILA AVENTULA DA MÔNICA ONDE NÃO É O CEBOLINHA QUE APANHA.
mônica
Master System
"MÔNICA NO CASTELO DO DRAÇÃO" PARA O MASTER SYSTEM.
A coisa só tava pro lado do Capitão Feio.
A Mônica não gostou nada nada da idéia dele de pelar o mundo com seu Dragão Cospe Fogo, e resolveu enfiar umas coisinhas pra ele com as coelheiras Sansão. Ela até deixou o Cebolinha de lado, o parto com tudo pro Castelo do Dragão. Mas antes, ela precisa de um bom esconderijo e de dangas pelo caminho do nosso saudoso corpo, desculpe Mônica). Além do coelheiro, ela vai encontrar muito quiab pelo caminho, até um chuveiro para tomar banho após tanta sujeira. Vemos ajudar Mônica a derrotar esse vilão no jogo "Mônica no Castelo do Dragão" para o Master System. Ele vai aplender que enfrentar a Mônica não é brincadeira.
TEC TOY


SAVE YOUR QUARTERS FOR THE LAUNDROMAT
DIE HARD Arcade
ONLY ON SEGA SATURN
WWW.SEGA.COM
WWW.DIEHARDARCADE.COM


HONAN PROVINCE, CHINA...
THE ORDER OF LIGHT TEMPLE
TO BETTER PREPARE YOURSELF FOR YOUR NEXT BATTLE WITH THE FORCES OF EVIL, WE SHALL NOW SPAR.
I'M READY, MY LORD.
HEHEHE... HE'LL NEVER BE EXPECTING THE GOOD OL' TELEPORT MOVE.
I THINK THAT'S ABOUT ENOUGH SPARRING FOR TODAY, HUH?
YUP.